

## BAB 2

### KAJIAN TEORI

Bab ini akan dimulai dengan teori anak yang berisi perkembangan anak dan hubungannya dengan kegiatan bermain. Selanjutnya membahas hubungan antara kegiatan bermain dengan ruang bermain, yang pada akhirnya mengkaji desain taman bermain secara lebih rinci.

#### 2.1 ANAK

Setiap manusia pasti pernah melewati tahap anak-anak. Dari keseluruhan proses kehidupan manusia dari bayi hingga dewasa, tahap anak-anak merupakan tahap yang penting karena pada tahap inilah manusia mulai belajar untuk mengenal segala sesuatu yang ada di sekitarnya. Seseorang disebut berada dalam masa anak-anak jika memiliki rentang usia 0-12 tahun. Diane E. Papilia (1993) membagi masa anak-anak menjadi 3, yaitu *Infancy and Toddlerhood Stage* (0-2 tahun), *Early Childhood Stage* (2-6 tahun), dan *Middle Childhood Stage* (6-12 tahun). Yang selanjutnya akan dibahas pada skripsi ini adalah anak pada tahap *Early Childhood*. Jika pada tahap sebelumnya anak lebih nyaman berada pada lingkungan keluarga saja, pada usia 2-6 tahun ini anak mulai belajar bersosialisasi dan bermain dengan teman sebayanya. Selanjutnya akan dibahas mengenai perkembangan anak usia 2-6 tahun, yang terdiri dari perkembangan fisik, intelektual, kepribadian, dan sosial.

##### 2.1.1 Perkembangan Anak

Istilah perkembangan anak ini meliputi perubahan kuantitatif dan kualitatif (Papilia, 1993). Perubahan kuantitatif merupakan perubahan yang dapat terlihat secara fisik, seperti bertambahnya berat dan tinggi badan anak. Sedangkan perubahan kualitatif merupakan perubahan yang meliputi perubahan mutu dan kemampuan, seperti anak bertambah cerdas.

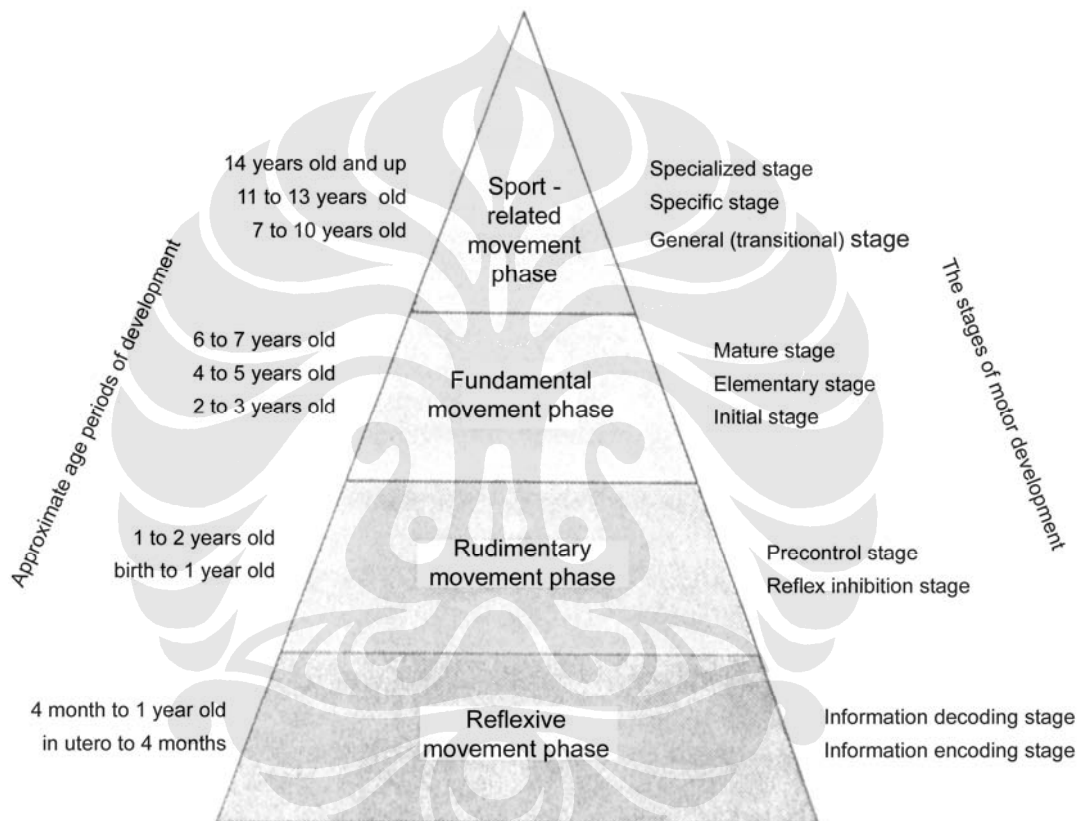
Terdapat aspek perkembangan anak yang saling berkaitan dan dapat dijadikan sebagai panduan (Papilia, 1993), yaitu:

- **Perkembangan fisik**

Perkembangan fisik meliputi pertumbuhan dan perubahan fisik dan motorik. Pada usia ini, anak mulai melakukan segala sesuatu sendiri dan mengenal kemampuan diri. Perkembangan fisik erat kaitannya dengan gerak dan otot tubuh.

	2-4 tahun	5-6 tahun
Karakteristik perkembangan fisik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mengendarai sepeda roda tiga</li> <li>• berlari</li> <li>• melompat dengan dua kaki</li> <li>• berjalan diatas balok keseimbangan</li> <li>• memegang krayon dengan jari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mengendarai sepeda roda dua</li> <li>• bermain sepatu roda</li> <li>• melempar dan menangkap bola dengan tepat</li> <li>• koordinasi antara mata dan tangan meningkat, seperti kegiatan menggantung dan menulis</li> </ul>

Tabel 1. Karakteristik perkembangan fisik



**Gambar 1. Diagram fase perkembangan fisik anak**  
(Sumber: *Understanding Motor Development in Children* hal. 135)

Dari diagram terlihat bahwa anak usia 2-6 tahun termasuk pada fase fundamental movement, yaitu anak mulai dapat melakukan gerakan seperti melompat, berlari, melempar, dan lainnya. Seiring bertambahnya usia, anak semakin dapat mengontrol gerak tubuhnya. Pada usia 7 tahun, anak cenderung melakukan kegiatan bermain yang mengarah ke olahraga.

- **Perkembangan intelektual**

Pada tahap perkembangan ini, anak mulai belajar untuk mengenal dan mengingat benda yang ada di sekitarnya. Semakin sering melihat suatu benda, semakin mudah bagi anak untuk mengingatnya.

	<b>2-4 tahun</b>	<b>5-6 tahun</b>
Karakteristik perkembangan intelektual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkembangan kosakata dengan pesat</li> <li>• Kesulitan membedakan antara khayalan dan kenyataan</li> <li>• Penggunaan kata yang abstrak</li> <li>• Pola pikir egosentris</li> <li>• Mengikuti instruksi dari dua perintah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat mengelompokkan benda</li> <li>• Dapat membedakan khayalan dan kenyataan</li> <li>• Tertarik pada angka dan huruf</li> <li>• Mengetahui warna</li> <li>• Mengikuti tiga perintah yang tidak saling berkaitan</li> </ul>

Tabel 2. Karakteristik perkembangan intelektual

- **Perkembangan kepribadian dan sosial**

Seorang anak juga dapat belajar saling menghargai satu sama lain. Selain itu anak juga belajar untuk saling berkomunikasi, bertukar informasi, mengungkapkan pikiran dan emosinya kepada temannya.

	<b>2-4 tahun</b>	<b>5-6 tahun</b>
Karakteristik perkembangan kepribadian dan sosial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sadar akan perbedaan ras dan jenis kelamin</li> <li>• Memiliki perasaan kuat terhadap rumah dan keluarga</li> <li>• Menunjukkan rasa ketergantungan diri</li> <li>• Mulai melakukan social play</li> <li>• Dapat mengikuti arah dan aturan bermain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki sahabat dalam jangka waktu pendek</li> <li>• Sering mengeluh, kemarahan mulai berkurang</li> <li>• Dapat berbagi dan menunggu giliran</li> <li>• Menganggap guru seseorang yang penting</li> <li>• Posesif</li> <li>• Ingin menjadi yang pertama</li> </ul>

Tabel 3. Karakteristik perkembangan kepribadian dan sosial

Alat permainan dapat membantu perkembangan anak. Jembatan dengan ketinggian tertentu dapat melatih keberanian anak. Permainan memanjat baik dalam bentuk tangga maupun tali tambang, dapat melatih otot tangan, kaki, dan keseimbangan tubuh. Perosotan selain dapat melatih otot tangan dan kaki, juga melatih keberanian anak. Area pasir dapat menciptakan berbagai kesempatan bermain seperti bermain pura-pura atau membuat sesuatu dari pasir.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak akan bertambah seiring dengan bertambahnya usia. Perkembangan fisik dapat dilihat hasilnya secara langsung, yaitu bertambahnya tinggi dan berat badan. Sedangkan perkembangan intelektual, kepribadian, dan sosial hasilnya berupa daya ingat dan emosi yang dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan lingkungan bermain. Semakin sering anak berkomunikasi dengan orang lain, maka perkembangan nonfisiknya juga bertambah. Ketiga perkembangan anak tersebut memiliki peran tersendiri. Alat permainan dapat membantu proses perkembangan anak, terutama perkembangan fisiknya. Oleh sebab itu, perkembangan fisik, intelektual, kepribadian, dan sosial ini harus seimbang satu sama lain sehingga anak dapat berkembang sesuai dengan usianya. Selain itu, kegiatan bermain, alat permainan, teman bermain, dan ruang bermain juga menjadi faktor lain yang mendukung perkembangan anak.

### **2.1.2 Anak dan Kegiatan Bermain**

*“children play spontaneously, all the time, everywhere, with everything, with constant changes, with no purpose, start, or finish!” (Dudek, 2001)*

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh semua orang, terutama anak-anak untuk mendapatkan suatu kesenangan. Bermain merupakan pekerjaan anak-anak karena sebagian besar waktu anak dihabiskan untuk bermain. Melalui bermain pula anak belajar mengeksplorasi lingkungan dan belajar untuk lebih kreatif. Pengertian bermain menurut McCane-Nicolish dan Fenson adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan diri sendiri, menitikberatkan pada proses daripada hasil akhir, eksplorasi benda, dan terjadi atas keinginan diri sendiri (dalam Lidz, 2003). Sedangkan menurut Garvey dan Piaget, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, terjadi secara spontan, fleksibel, dan berpengaruh pada perkembangan fisik dan kognitif anak (dalam Lidz, 2003).

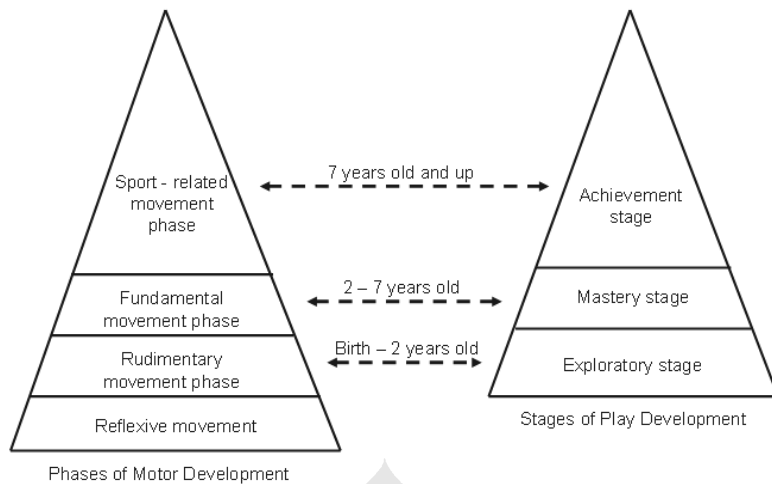
Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipaksakan oleh orang lain karena kegiatan ini terjadi secara spontan dan dilakukan untuk kesenangan diri sendiri. Kegiatan bermain ini dapat dipicu oleh faktor luar berupa alat permainan. Tiap alat permainan menawarkan kesenangan yang berbeda-beda karena memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Di sini terlihat bahwa kegiatan bermain mementingkan proses bermain, bukan hasil akhir suatu permainan.

Kegiatan bermain identik dengan sesuatu yang menyenangkan dan biasanya diikuti oleh tertawa. Dalam hal ini, tertawa menjadi salah satu ungkapan rasa senang, puas, dan penghargaan terhadap diri sendiri atas sesuatu yang dilakukan saat bermain. Seperti dikatakan James Sully dalam bukunya *Essay On Laughter*, yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa (dalam Sugianto, 1995). Saat bermain, anak dapat bebas berekspresi karena peraturan bermain sepenuhnya berada di tangan anak.

Kegiatan bermain menurut Hurlock (1978) dapat dibagi menjadi dua golongan utama, yaitu bermain aktif dan bermain pasif atau dikenal sebagai hiburan (*amusement*). Bermain aktif adalah kegiatan bermain yang melibatkan gerak dan aktivitas fisik anak, seperti berlari, naik turun tangga, bermain pasir, dan lainnya. Sebaliknya, bermain pasif sifatnya menghibur dan tidak melibatkan gerak tubuh anak, seperti mengamati anak lain bermain, menonton tv, dan bermain *video games*. Dalam skripsi ini ditekankan pada kegiatan bermain aktif karena dapat melihat hubungan antara kegiatan bermain dengan ruang bermain itu sendiri.

Kegiatan bermain aktif menjadi penting karena adanya suatu proses timbal balik yaitu anak diikutsertakan dalam melakukan kegiatan, mempraktekkan sesuatu, dan secara tidak langsung membantu mengenalkan anak terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, bermain aktif juga membuka peluang akan terjadinya interaksi antaranak. Berdasarkan banyak sedikitnya interaksi yang terjadi, Mildred Parten membagi kegiatan bermain menjadi *social play* dan *nonsocial play* (dalam Sugianto, 1995). Pada *social play* banyak interaksi yang terjadi, seperti anak melakukan kegiatan bermain bersama, bertukar mainan, saling membantu membuat sesuatu, dan lainnya. Sedangkan *nonsocial play*, interaksi yang terjadi sangat sedikit, bahkan mungkin tidak ada. Anak cenderung menyukai kegiatan bermain sendiri, sibuk dengan diri sendiri, ataupun mengamati orang lain.

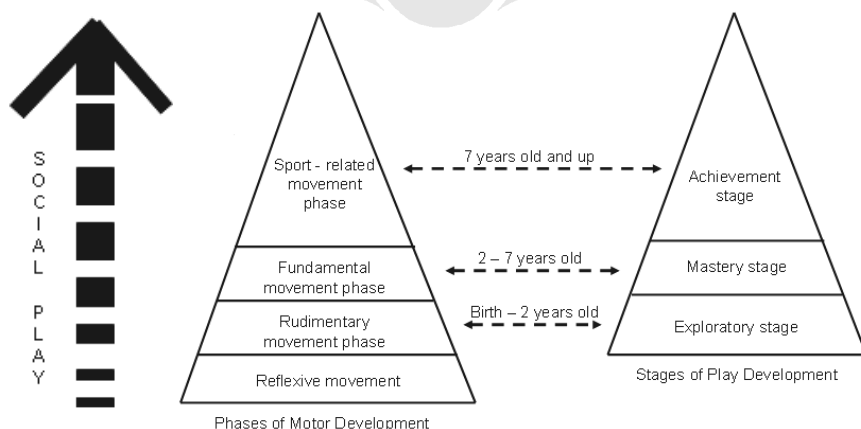
Terjadinya kegiatan bermain bersama dapat ditentukan oleh alat permainan karena ada permainan yang dapat dimainkan sendiri dan bersama-sama. Alat permainan seperti jungkat-jungkit membutuhkan kehadiran teman bermain sehingga terjadilah *social play*. Berbeda dengan permainan ayunan yang dapat dimainkan sendiri. Namun, kedua jenis bermain ini memberikan kesenangan pada anak.



**Gambar 2. Diagram hubungan perbandingan antara tahap bermain dan perkembangan motorik**

(Sumber: *Understanding Motor Development in Children*, hal.349)

Tahap bermain berdasarkan usia anak dibagi menjadi 3 yaitu *exploratory stage*, *mastery stage*, dan *achievement stage* (Gallahue, 1982). Anak di bawah usia 2 tahun berada pada tahap *exploratory stage*, yaitu anak hanya belajar mengenal benda dan belum dapat bermain dengan baik karena anak belum dapat mengontrol tubuhnya secara keseluruhan. Anak usia 2-6 tahun berada pada tahap *mastery stage*, yaitu anak dapat bermain dengan cara yang benar, bukan sekedar melakukan eksplorasi saja. Dari diagram tersebut terlihat bahwa tahap *mastery stage* sejajar dengan *fundamental movement phase*, yaitu tahap di mana anak dapat mengontrol gerak tubuhnya. Oleh sebab itu, pada tahap *Early Childhood* (2-6 tahun) mainan memiliki peran penting dalam bermain. Mainan dapat membuat anak kreatif, terhibur, dan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan anak, dalam hal ini kemampuan fisik anak. Secara keseluruhan, anak membutuhkan, menikmati dan belajar dari mainan (Jenkins, 1979).



**Gambar 3. Hubungan antara tahap bermain, perkembangan motorik, dan social play**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 2 terlihat pula bahwa semakin tinggi tingkat pada kegiatan bermain aktif, maka bermain cenderung bersifat *social play*. Kegiatan bermain awalnya dapat dilakukan sendiri yaitu berupa eksplorasi benda. Pada anak usia 2-6 tahun mulai dapat bermain dengan teman sebaya, namun tidak mementingkan adanya kompetisi dan hasil akhir (menang atau kalah). Sedangkan untuk anak di atas usia 7 tahun kegiatan bermain yang dilakukan mengarah pada kegiatan olahraga, yaitu kegiatan yang dilakukan bersama-sama, memiliki aturan, dan ada hasil akhir (menang atau kalah). *Sport-related movement phase* sejajar dengan *achivement stage*, yaitu terdapat unsur kompetisi terlihat pada tahap ini. Berkembangnya kegiatan bermain ini tidak terlepas dari tujuan bermain yaitu memberikan kesenangan pada diri sendiri.

Dari penjelasan mengenai kegiatan bermain di atas, bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, dilakukan secara spontan, tidak ada paksaan dari orang lain, dan tidak memiliki tujuan tertentu. Kegiatan bermain ditandai dengan oleh ekspresi tertawa. Kegiatan bermain mementingkan adanya proses, karena pada proses bermain anak memiliki perhatian penuh.

Kegiatan bermain aktif dapat membantu perkembangan fisik anak dan melatih anak lebih responsif terhadap lingkungan di sekitarnya. Interaksi antar anak lebih mungkin terjadi jika anak bermain aktif. Anak memiliki kebebasan untuk memilih bermain sendiri ataupun bersama, asalkan anak mendapatkan kesenangan dalam kegiatan bermain yang dilakukannya. Mainan merupakan alat yang dapat memicu kegiatan bermain dan membantu perkembangan anak. Selain itu, ruang untuk bermain juga menjadi salah satu faktor yang menentukan terjadinya kegiatan bermain. Selanjutnya akan dibahas mengenai pengertian ruang bermain.

## 2.2 RUANG BERMAIN

Arsitektur berhubungan erat dengan ruang karena ruang merupakan tempat manusia berkegiatan. Ruang (*space*) berasal dari bahasa Perancis yaitu “*espace*” kemudian diturunkan dalam bahasa Latin yaitu “*spatium*” (Kamus Webster), yang artinya adalah:

- *room to fit or accommodate something or somebody* (Kamus Encarta)
- *the dimensions of height, depth, and width within which all things exist and move* (Kamus Oxford)

Dapat disimpulkan bahwa ruang adalah sebuah wilayah yang terdiri dari tiga dimensi dan dapat digunakan sebagai tempat untuk manusia berkegiatan. Ruang

secara umum menurut Francis DK Ching (1994) terbentuk dari batas vertikal (berupa bidang dasar/alas dan bidang atas) dan batas horizontal (berupa bidang samping/dinding). Sebuah ruang dapat tercipta jika terdapat salah satu dari elemen tersebut. Misalnya bidang datar, perbedaan ketinggian dapat mendefinisikan sebuah ruang yang berbeda. Bidang samping dapat dibedakan oleh perbedaan tekstur. Sedangkan sebuah pohon dengan ranting dan daunnya yang rimbun, dapat membentuk bidang atas sehingga tercipta ruang di bawahnya. Ruang yang tercipta dari batas-batas tersebut dapat digunakan untuk berbagai aktivitas, termasuk bermain. Ruang pada tempat bermain dapat terbentuk dari perbedaan ketinggian, material permukaan alas, atau bahkan oleh jarak antar alat permainan.

Menurut Mitsuru Senda (19xx), sebuah ruang bermain mempunyai 4 aspek penting, yaitu suatu tempat untuk bermain, waktu untuk bermain, teman bermain, dan apa yang dilakukan (bermain apa). Pengguna ruang bermain adalah anak-anak. Oleh sebab itu, kualitas ruang bermain berbeda dengan ruang lainnya dan terdiri dari berbagai elemen yang dapat merangsang stimulus anak.

Skala ruang juga menjadi faktor pertimbangan dari ruang bermain. Anak mempunyai tinggi badan yang lebih rendah, sehingga ketinggian level mata antara anak dan orang dewasa pun berbeda. Segala sesuatu yang ada di dalam ruang bermain seharusnya mudah dilihat oleh anak. Skala yang sesuai membuat anak menjadi nyaman saat berjalan, berlari, memanjat, dan melakukan kegiatan lainnya (Dudek, 2001).

Kegiatan bermain dapat dilakukan di ruang terbuka dan ruang tertutup. Keduanya dapat memenuhi fungsi bermain itu sendiri. Perbedaannya adalah suasana pada ruang terbuka terasa lebih menarik karena adanya elemen natural di dalamnya. Selain itu, ruang terbuka lebih memungkinkan untuk kegiatan bermain yang lebih bervariasi dibandingkan dengan ruang tertutup.

Jadi, pengertian ruang bermain adalah sebuah tempat yang dapat digunakan untuk aktivitas bermain anak-anak. Ternyata tempat untuk bermain merupakan salah satu aspek penting, karena memperbesar peluang adanya kegiatan bermain pada anak. Keberadaan ruang bermain ini juga berfungsi sebagai tempat anak bersosialisasi dan bermain bersama teman. Elemen natural menjadi ciri khas tersendiri bagi sebuah tempat bermain pada ruang terbuka. Yang akan dibahas selanjutnya pada skripsi ini adalah tempat bermain pada ruang terbuka (*playground*) karena ruang terbuka membuat anak lebih bebas melakukan eksplorasi terhadap alat permainan maupun lingkungan tempat bermain. Desain



playground juga mempengaruhi jenis kegiatan bermain dan perkembangan anak yang terjadi di dalamnya.

### 2.3 TAMAN BERMAIN (*PLAYGROUND*)

Taman bermain lebih memungkinkan anak untuk bermain dengan bebas karena ruang bermain secara visual tidak dikelilingi oleh dinding. Definisi *playground* adalah sebagai berikut:

- *Play area: an outdoor recreational area for children, usually equipped with swings, slides, seesaw, and other play equipment* (Kamus Encarta)
- *A piece of land used for and usually with facilities for recreation especially by children* (Kamus Webster)
- *An outdoor area provided for children to play on* (Kamus Oxford)

Dapat disimpulkan bahwa pengertian *playground* adalah sebuah ruang terbuka yang digunakan sebagai tempat bermain anak atau tempat rekreasi. Taman bermain biasanya diisi dengan berbagai jenis permainan seperti ayunan, seluncur, tangga, dan lainnya. Alat permainan selain membuat anak menjadi tertarik dan nyaman untuk bermain, juga dapat memicu perkembangan anak terutama perkembangan fisiknya.

Menurut jenis permainannya, Johnson (1998) membagi *playground* menjadi 3 tipe, yaitu *traditional playground*, *creative/contemporary playground*, dan *adventure playground*<sup>1</sup>. Jenis taman bermain yang akan dibahas adalah *creative/contemporary playground* karena taman bermain ini memiliki permainan yang bervariasi. Berbeda dengan *adventure playground* yang memiliki permainan dengan tingkat kesulitan tinggi. Alur sirkulasi pada *creative/contemporary playground* memperlihatkan hubungan yang erat antara satu permainan dengan permainan lainnya. Sedangkan *adventure playground* tidak memiliki alur sirkulasi yang jelas karena proses berpindah dari satu permainan ke permainan lain juga memiliki pengalaman tersendiri.

Ada empat hal penting yang perlu diutamakan dalam sebuah layout dan desain taman bermain (U.S. Consumer Product Safety Commission), yaitu:

---

<sup>1</sup> *Traditional Playground*: jenis permainan *monkey bars*, perosotan, jungkat-jungkit, *merry-go-rounds*  
• *Creative/Contemporary Playground*: jenis permainan lebih bervariasi, seperti *climbing platform*, tangga, jaring tambang, ayunan, *monkey bars*, dan lainnya  
• *Adventure Playground*: lingkungan yang alami dan material alam. Alat permainan yang disediakan pun dapat dibongkar-pasang, seperti tali, kayu, paku, dan lainnya

### **a. Pemilihan Lokasi Taman Bermain**

Pemilihan site berfungsi untuk memilih lokasi yang tepat bagi taman bermain. Ini berhubungan dengan karakteristik site yang nantinya akan digunakan sebagai elemen yang dimasukkan ke dalam rancangan taman bermain. Menurut Francis (1998), ada beberapa komponen di dalam taman bermain yang perlu diperhatikan, yaitu akses, topografi dan unsur alam, serta area aktivitas dan jalan setapak (*path*)

Saat merencanakan sebuah taman bermain, penting untuk mempertimbangkan kemudahan akses dari dan menuju taman bermain. Akses tersebut harus dapat memperlihatkan bahwa tempat tersebut diperuntukkan bagi anak-anak. Ini dapat ditunjukkan dengan bentuk yang sesuai dengan skala anak dan perbedaan material di sekeliling taman bermain. Keberadaan alat permainan dengan warna yang menarik dapat membantu mendefinisikan sebuah tempat bermain. Taman bermain juga harus dilengkapi oleh pembatas di sekelilingnya untuk mencegah anak berlari ke jalanan dan menjaga keamanan anak di dalam taman bermain. Anak tidak boleh luput dari pengawasan orang dewasa sehingga tinggi pembatas pun menjadi pertimbangan bagi perancang.

Untuk topografi, jika permukaan tanah di dalam taman bermain tidak rata dan berbukit, sebaiknya sebagian wilayah tersebut tetap dipertahankan. Begitu pula dengan unsur alam yang menarik. Keduanya dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi suatu taman bermain sehingga kegiatan bermain terasa lebih bervariasi.

Area untuk beraktivitas dapat dipisahkan oleh adanya jalan setapak. Jalan setapak ini menjadi akses bagi anak untuk pergi ke satu permainan ke permainan lain. Lalu keberadaan jalan setapak dapat menjadi pengalaman dan kesenangan tersendiri bagi anak, bahkan dapat dianggap sebagai sebuah petualangan menuju area bermain lainnya. Pola sirkulasi pada tempat bermain anak biasanya tidak membuat suatu alur yang lurus dan kaku, tetapi lengkung dan berbelok-belok. Ini bertujuan agar anak tidak merasa bosan terhadap suasana tempat bermain itu sendiri. Selain itu, jalan setapak yang berkelanjutan membuat anak belajar mengalami ruang.

### **b. Lokasi Penempatan Permainan dan Zona Bermain**

Kebiasaan bermain pada anak berbeda-beda, ada anak yang suka bermain sendiri, bermain dalam kelompok kecil, ataupun kelompok besar. Oleh karena itu, area bermain dipisah menjadi tiga bagian yaitu *quiet play area*, *active play area*, dan

*natural area* (State Government of Victoria, Australia, Department of Human Services).

Pada *quiet play area*, jenis permainan menuntut ketekunan anak. Contoh jenis permainannya adalah bermain pasir dan balok. Di sini anak dapat bermain sendiri ataupun dalam kelompok kecil. Tempat yang kecil dan terpencil dapat memicu imajinasi anak, sehingga area ini dapat menjadi tempat rahasia bagi anak.

Pada *active play area*, jenis permainannya antara lain jungkat-jungkit, perosotan/seluncur, panjatan, ayunan, kotak pasir, *monkey bars*, permainan tangga, dan lainnya. Banyak kegiatan lain yang dapat dilakukan antara lain berlari, lompat, main bola, olah raga, dan bermain sepeda. Jika kegiatan pada *active play area* dilakukan oleh kelompok besar, maka ruang yang dibutuhkan untuk berinteraksi pun menjadi lebih luas. Semua kegiatan yang ada di sini berfungsi untuk mengembangkan kekuatan fisik, keseimbangan, koordinasi, dan rasa percaya diri anak.

Pada *natural area* biasanya diisi oleh elemen natural seperti rumput, pohon, pasir. Unsur alam yang membuat area bermain menjadi teduh dan nyaman. Di area ini anak memiliki banyak kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Vegetasi sebaiknya menyatu dengan area bermain sehingga dapat menjadi objek bermain bagi anak (State Government of Victoria, Australia, Department of Human Services), misalnya bermain masak-masakan. Pohon yang tinggi memerlukan perawatan dan pemangkasan agar tidak berbahaya bagi anak.

Pemisahan antara area untuk *quiet play* dan *active play* bertujuan untuk memisahkan antara anak yang ingin bermain sendiri dan bermain bersama. Ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Mildred Parten mengenai *social play* dan *nonsocial play* dalam teori bermain. Ada anak yang cenderung nyaman bermain sendiri dan sibuk dengan imajinasinya, ada pula anak yang senang berinteraksi dan bermain bersama.

### **c. Pemisahan Permainan Berdasarkan Usia**

Taman bermain digunakan oleh anak dengan berbagai usia. Setiap jenis permainan memiliki fungsi untuk perkembangan anak. Oleh sebab itu, penting untuk mengadakan pembedaan jenis permainan bagi anak usia 2-5 tahun dan 6-12 tahun. Selain itu, anak biasanya nyaman bermain dengan anak yang sebaya. Pembedaan jenis permainan secara tidak langsung akan membentuk area bermain yang berbeda pula.

#### d. Pengawasan

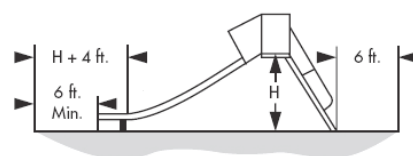
Anak sering mengalami cedera saat bermain. Oleh sebab itu, anak yang bermain di dalam taman bermain tetap membutuhkan pengawasan dari orang dewasa, terutama bagi anak berusia 2-5 tahun. Desain taman bermain dapat memfasilitasi kebutuhan ini, misalnya dengan cara mendekatkan area istirahat dengan area bermain.

Selain desain taman bermain, masalah keselamatan anak juga perlu diperhatikan. Masalah keselamatan ini meliputi pemilihan material permukaan alas dan keamanan pada alat permainan itu sendiri. Namun dalam skripsi ini lebih ditekankan pada masalah pemilihan material permukaan karena selain berfungsi untuk keamanan saat bermain, juga untuk membedakan area kegiatan bermain. Pemisahannya adalah sebagai berikut (Francis, 1998):

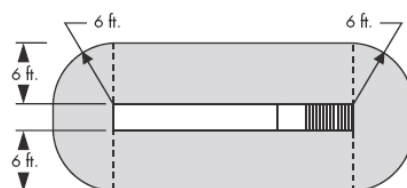
- Datar, berupa rumput atau tanah. Kegiatan yang dilakukan adalah lari dan kejar-kejaran
- Permukaan keras. Terdapat pada area sirkulasi, untuk kegiatan berjalan, bermain sepeda dan *scooter*
- Area jatuh, seperti pasir dan *rubber mats*. Terdapat di bagian bawah alat permainan dan sekitarnya

Perbedaan material tersebut dapat sekaligus menandai area bermain dan zona aman yang terdapat di sekitar permainan tersebut (U.S. Consumer Product Safety Commission, 1981). Zona ini ditandai dengan perbedaan material dan tiap permainan membentuk ruang sendiri terhadap sekitarnya. Zona aman ini harus bebas dari anak lain jika ada anak yang sedang bermain. Oleh sebab itu, terdapat persyaratan jarak yang harus dipenuhi oleh alat permainan.

- Perosotan



■ Denotes Use Zone with Protective Surfacing



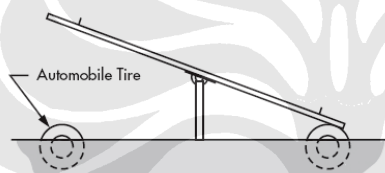
**Gambar 4. Zona aman perosotan**  
(Sumber: *Handbook for Public Playground Safety*)

Tinggi perosotan mempengaruhi kecepatan saat meluncur. Saat meluncur kaki diluruskan ke bagian depan, sehingga area setelah termasuk area yang harus aman dan merupakan area jatuh yang biasanya ditandai oleh pasir. Sedangkan untuk bagian samping juga harus diberi jarak karena anak ada yang bermain perosotan dengan membentangkan tangannya selama meluncur. Ini untuk menghindari adanya benturan terhadap anak lain di sekitarnya.

- Ayunan

Pada ayunan satu arah, zona bebas ditekan pada bagian axis. Fungsi area ini terasa saat ada anak yang bermain dengan kecepatan tinggi. Saat berayun biasanya kaki diluruskan, sehingga perlu zona bebas yang cukup lebar.

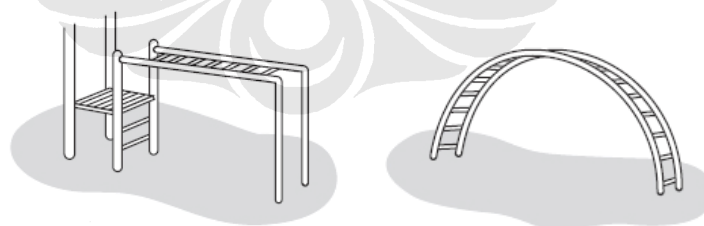
- Jungkat-jungkit



**Gambar 5. Zona aman jungkat-jungkit**  
(Sumber: *Handbook for Public Playground Safety*)

Permainan ini tidak membutuhkan zona bebas yang besar, karena gerakan yang ada pada area ini hanya naik dan turun. Sedangkan untuk bagian samping, ruang bebas dibutuhkan untuk anak membentangkan tangan.

- Permainan tangga/panjatan



**Gambar 6. Zona aman tangga**  
(Sumber: *Handbook for Public Playground Safety*)

Permainan tangga ini tidak membutuhkan zona bebas yang besar. Zona di sekeliling dan di bawah permainan lebih menandakan area jatuh.

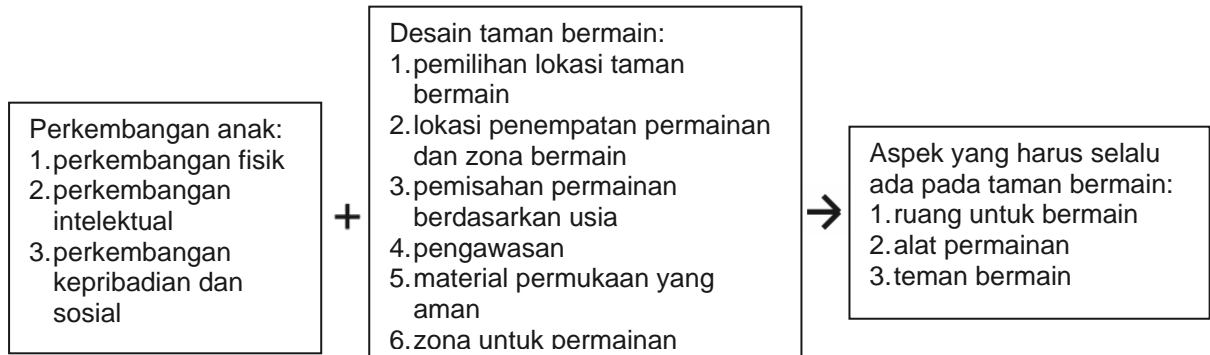
Dari beberapa jenis permainan yang umumnya terdapat di dalam taman bermain, dapat disimpulkan bahwa alat permainan membentuk zona masing-masing. Fungsi zona tersebut adalah sebagai penanda area bermain. Zona tersebut

terbentuk dari gerakan yang dilakukan oleh anak saat memainkan permainan. Sedangkan perbedaan material permukaan alas di sekitar permainan dapat menjadi area jatuh yang meminimalkan cedera pada anak.

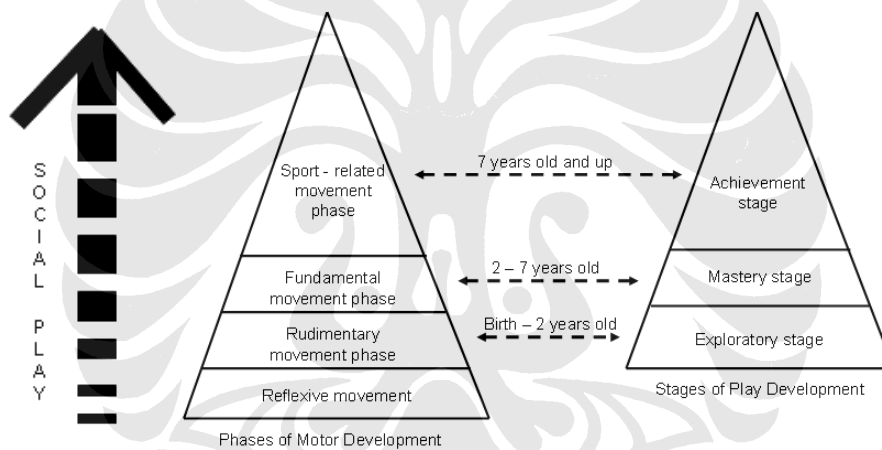
Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *playground* merupakan tempat bermain anak pada ruang terbuka. Alat permainan yang berada di dalam taman bermain beragam, tergantung jenis taman bermain itu sendiri. Sedangkan setiap peletakan alat permainan dapat membentuk ruang bermain dan pola sirkulasi, yang akhirnya berpengaruh pada ada atau tidaknya interaksi antaranak. Berikut ini adalah tabel parameter acuan yang dapat disimpulkan:

Layout dan desain taman bermain	Pemilihan lokasi taman bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• akses mudah dan terlihat</li> <li>• terdapat topografi dan unsur alam</li> <li>• <i>path</i> berkelanjutan dan tidak monoton</li> </ul>
	Lokasi penempatan permainan dan zona bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ada pemisahan area yang jelas antara <i>quiet play area</i>, <i>active play area</i>, dan <i>natural area</i></li> </ul>
	Pemisahan permainan berdasarkan usia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pemisahan area berdasarkan jenis permainan</li> </ul>
	Pengawasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mudah diawasi oleh orang dewasa atau tetangga</li> </ul>
Keselamatan [ <i>safety</i> ]	Material permukaan yang aman	<ul style="list-style-type: none"> <li>• datar, ada rumput atau tanah</li> <li>• permukaan keras</li> <li>• area jatuh</li> </ul>
	Zona untuk permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ada zona bebas di sekitar permainan</li> </ul>

## 2.4 HUBUNGAN PERKEMBANGAN ANAK DAN RUANG BERMAIN



Dari teori ruang dan teori perkembangan anak yang telah dibahas, maka aspek yang harus selalu ada pada taman bermain adalah ruang untuk bermain, alat permainan, dan teman bermain. Ketiga aspek ini muncul berdasarkan pertimbangan diagram perbandingan tahap bermain dan perkembangan motorik (gambar 7).



**Gambar 7. Hubungan antara tahap bermain, perkembangan motorik, dan social play**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Aspek yang pertama adalah ruang untuk bermain. Perkembangan fisik anak berlangsung sesuai dengan usia anak yang mempengaruhi ruang gerak anak yang dibutuhkan anak. Dalam hal ini, *reflexive movement* tidak dapat dibandingkan dengan diagram bermain karena anak berada pada kandungan. Pada *rudimentary movement phase* (usia 0-2 tahun), anak berada dalam tahap mengenal kemampuan diri, seperti menggerakkan kaki, menggerakkan tangan, merangkak, sehingga lingkup geraknya masih sangat kecil dan mudah diawasi oleh orang tua. Pada *fundamental movement phase* (usia 2-6 tahun), anak sudah dapat mengontrol semua gerak tubuhnya dan cenderung sangat aktif. Pada tahap ini lingkup geraknya semakin luas namun masih membutuhkan pengawasan dari orang dewasa. Sedangkan pada *sport-related movement phase* (di atas 7 tahun), anak senang

melakukan kegiatan yang sangat aktif dan menuntut banyak gerak seperti olahraga, sehingga lingkup gerakanya menjadi luas.

Aspek yang kedua adalah alat permainan. Lingkup ruang untuk bermain dapat dipengaruhi pula oleh alat permainan karena alat permainan menuntut besaran ruang yang berbeda, tergantung pada usia dan kemampuan motorik anak. *Exploratory stage* sejajar dengan *rudimentary stage*, yaitu kegiatan bermain yang dilakukan hanya sekedar mengamati, memegang, dan mengenal benda yang ada di sekitarnya. *Mastery stage* sejajar dengan *fundamental movement phase*, yaitu anak mulai bermain menggunakan alat permainan dan dapat menggunakan alat permainan dengan benar. Jika bermain pada taman bermain, anak usia 0-2 tahun cenderung berada pada satu atau dua permainan saja. Sedangkan anak usia 2-6 tahun merasa tertantang dengan semua permainan yang ada sehingga mereka akan mencoba semua permainan. Bahkan terkadang anak bermain dengan caranya sendiri untuk menguji kemampuan mereka, seperti naik perosotan dari arah sebaliknya. Lalu *achievement stage* sejajar dengan *sport-related movement phase*, yaitu anak merasa keberadaan alat permainan saja tidak cukup, harus ada tantangan lain berupa suatu aturan, kompetisi, dan hasil akhir (menang atau kalah). Semakin tinggi tahapan pada kegiatan bermain, maka besaran ruang yang dibutuhkan akan semakin luas.

Perkembangan fisik dipengaruhi oleh usia anak sehingga perlu adanya pemisahan zona bermain berdasarkan usia. Jenis alat permainan yang diberikan untuk anak yang masih kecil biasanya lebih mengutamakan keselamatan karena anak masih belum dapat memikirkan keselamatan dirinya. Selain itu, dibutuhkan pula pengawasan dari orang dewasa. Bagian bawah alat permainan perlu ada material alas yang aman dan meminimalkan cedera. Tiap permainan memiliki zona aman yang berbeda sehingga perlu untuk memberikan batas zona bermain yang jelas.

Aspek yang ketiga adalah teman bermain. Peran teman sebaya pada kegiatan bermain berjalan seiring dengan perkembangan fisik dan tahap kegiatan bermain. Pada *rudimentary movement*, anak belum membutuhkan teman bermain karena anak sibuk dengan dirinya sendiri dan mengamati sekitarnya. Pada *fundamental movement phase*, anak mulai dapat bermain dengan teman sebaya untuk menguji kemampuan dirinya. Pada *sport-related movement phase*, anak membutuhkan teman bermain karena adanya kegiatan olahraga biasanya dilakukan



secara bersama-sama dan terdapat unsur kompetisi di dalamnya. Semakin tinggi tingkat pada kegiatan bermain aktif, maka bermain cenderung bersifat *social play*.

Ruang untuk bermain, alat permainan, dan teman bermain merupakan aspek yang telah disesuaikan dengan perkembangan anak dan menjadi pertimbangan utama dalam merancang sebuah taman bermain. Ruang untuk bermain berhubungan dengan alat permainan, pemisahan permainan berdasarkan usia, pengawasan, material alas yang aman, dan zona permainan. Sedangkan pemilihan lokasi taman bermain, lokasi penempatan permainan, dan zona bermain hanya menjadi nilai tambah bagi taman bermain tersebut. Jika seluruh aspek terpenuhi, maka taman bermain tersebut semakin lengkap dalam pemenuhan kebutuhan perkembangan anak.

